

SWOSEd

Piotr Bieniek

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	June 24, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOS Ed v1.8	1
1.2	Wprowadzenie do SWOS Eda	1
1.3	Wymagania SWOS Eda	2
1.4	Instalacja na HD	2
1.5	Jak używać SWOS Eda	2
1.6	Sekcja plików	3
1.7	Sekcja drużyn	3
1.8	Sekcja graczy	4
1.9	Menu Program	4
1.10	Menu Drużyna	4
1.11	Menu Zawodnik	5
1.12	Special Menu	6
1.13	Menu Preferencje	7
1.14	SWOS Ed i sprawa praw autorskich	8
1.15	Kilka słów o autorze	9
1.16	Uwagi o programie SWOS Ed	10
1.17	Ważne	11
1.18	Historia SWOS Eda	11
1.19	Co do zrobienia w programie ?	14
1.20	Problemy dotyczące programu SWOS Ed	14
1.21	Magic User Interface	15
1.22	SWOS Ed Index	16

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOS Ed v1.8

SWOS Ed v1.8

Copyright © 1998 Piotr Bieniek
To jest program shareware.
Wszelkie prawa zastrzeżone

Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomię to na moim sprzęcie ?
Instalacja	Jak to zainstalować na HD ?
Obsługa	Jak używać SWOSEda ?
Prawa autorskie	Prawa autorskie i rejestracja
Autor	Jak skontaktować się z autorem ?
Uwagi	Parę słów od autora
Ważne	Przeczytaj to, żeby ustrzec się kłopotów
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Problemy	Najczęstsze problemy

1.2 Wprowadzenie do SWOS Eda

Wprowadzenie

SWOS Ed jest edytorem drużyn dla Sensible World of Soccer, czyli wspaniałej gry piłkarskiej. Uważam, że jest to najlepsza gra tego typu z dostępnymi na wszystkie komputery. Jedną z jej głównych zalet jest ilość danych, to znaczy drużyn i zawodników z całego świata. Niestety spora ich część jest bardzo stara. Na przykład w wersji 1.1 SWOSa polskie drużyny są z roku 1993 lub nawet 1992. Razem z grą nie jest dostarczany żaden edytor drużyn, ale teraz używając SWOS Eda możesz edytować swoją ulubioną drużynę, zmieniać umiejętności wszystkich zawodników itd.

Główne cechy SWOS Eda:

- Używa MUI (dostosowuje się do wybranej czcionki, jest łatwy w użyciu) i działa wspornie w multitaskingu.
- Potrafi rozpakowywać pliki RNC (pliki danych SWOSa są pakowane). Nie potrzeba żadnych innych programów do tego celu.
- Pozwala na automatyczne pakowanie plików danych używając ProPacka.
- Umożliwia wymianę zawodników między drużynami i drużyn między różnymi ligami.
- Użyteczny tryb wieloplikowy.
- Potrafi drukować składy drużyn.
- Posiada wspornie opcję szukania zawodników.
- Pozwala zmieniać grafikę gry przy użyciu dowolnego programu graficznego.
- Jest zlokalizowany. Dostępne są tłumaczenia na wiele języków.

1.3 Wymagania SWOS Eda

Wymagania

SWOS Ed powinien się uruchomić na każdej Amidze z Kickstartem 2.0+, zainstalowanym w systemie MUI 3.3 (lub nowszym) i 1MB pamięci, ale ponieważ sam posiadam lepszy komputer, nie mogę tego stwierdzić z całą pewnością. Swoją program testowałem na A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM z MUI 3.8.

Oczywiście potrzebujesz tę kopię gry "Sensible World of Soccer".

SWOS Ed był testowany ze SWOSEm 1.0, 1.1, 95/96, EC'96 oraz 96/97.

1.4 Instalacja na HD

Instalacja

Możesz zainstalować SWOS Eda na HD w bardzo prosty sposób używając dołączonego skryptu instalującego. Aby go jednak uruchomić gdzieś w docierającej systemowej musi znajdować się Installer. Swoją drogą nie trudno jest tę zainstalować SWOS Eda ręcznie. Wszystko, co musisz zrobić, to przenieść ikonę programu do dowolnego katalogu, który ci się podoba. Jeśli chcesz zainstalować również tę instrukcję, zrób to samo z ikoną szuflady Help. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł jej czytać po wciśnięciu klawisza Help. Tłumaczenia programu znajdują się w katalogu Catalogs, więc jeśli chcesz mieć możliwość uruchomienia SWOS Eda w różnych wersjach językowych, skopiuj również ten katalog.

1.5 Jak używać SWOS Eda

Obsługa

Główne okno

Po uruchomieniu SWOS Eda (poprzez dwuklik na jego ikonie) na ekranie pojawi się główne okno programu. Jest ono podzielone na trzy części

nazwane:

Sekcja plików Sekcja drużyn Sekcja zawodników

Menu

Menu jest podzielone na cztery grupy:

Program Drużyna Zawodnik Specjalne Preferencje

Proszę, przeczytaj również część instrukcji zatytułowaną Ważne, zanim zaczniesz używać SWOS Eda.

1.6 Sekcja plików

Sekcja plików

Za pomocą gadżetu "SWOS Data Path" musisz określić ścieżkę dostępu, gdzie nagrane są pliki TEAM.???. Na przykład, jeśli zainstalowałeś SWOSa na HD do katalogu "Work:Games/SWOS", ten gadżet tekstowy powinien zawierać "Work:Games/SWOS/data". Jeśli podasz poprawną ścieżkę, SWOS Ed automatycznie przeszuka podany katalog i wyświetli w liście poniżej spis krajów, dla których znalazł pliki danych. Możesz wtedy kliknąć na kraju, który chcesz edytować, a dane zostaną wczytane i ewentualnie rozpakowane. Poniżej listy znajdują się dwa bardzo ważne gadżety. Jeśli klikniesz na pierwszym z nich "Zapisz do RAM:" SWOS Ed zapisze plik danych (z twoimi modyfikacjami) do RAM:. Możesz przekopiować go do właściwego katalogu ręcznie. Gadżet "Zapisz do gry" nagrywa plik do katalogu danych gry na miejsce pliku oryginalnego. Nie potrzebujesz więc kopiować go gdziekolwiek indziej, możesz po prostu zacząć grać w nowego, zmienionego SWOSa.

1.7 Sekcja drużyn

Sekcja drużyn

Tutaj możesz zmienić parametry drużyny. Po pierwsze musisz ustawić drużynę do edycji. Po kliknięciu na gadżet popup będziesz mógł wybrać jedną z nich z listy, która ukaże się na ekranie. Zmiana zawartości gadżetu tekstowego zmienia nazwę wybranej drużyny. Poniżej tego gadżetu możesz wpisać imię i nazwisko trenera, wybrać domyślne ustawienie i kolory strojów. Wszystko powinno być jasne, z wyjątkiem gadżetów opisanych poniżej.

"Wzór" określa on wygląd koszulek zawodników.

Jednolity – oznacza, że cała koszulka ma kolor określony jako Koszulki 1.
Rękawki – cała koszulka w kolorze Koszulki 1, ale rękawki mają kolor określony przez gadżet Koszulki 2.

Pionowe i poziome pasy – koszulki mają pasy w obydwu kolorach.

"Liga" określa w której lidze gra dany zespół. Proszę jednak pamiętać, że

nie wolno zmieniać ilości drużyn grających w danej lidze. Na przykład jeżeli promujesz jakąś drużynę o ligę wyżej musisz jednocześnie inną przesunąć do niższej ligi. Jeżeli tego nie zrobisz SWOS zawiesi się na końcu sezonu lub nawet wcześniej.

"Siatka drużyny" oddaje w Twoje ręce kontrolę nad ustawieniem zawodników. Gdy otworzy się nowe, specjalne okno symbolizujące boisko, możesz zawodników zamieniać miejscami używając techniki drag&drop (czyli "przesuń i puść"). Weź pod uwagę, że każda zmiana numeru dowolnego zawodnika drużyny powoduje utratę zmian dokonanych w siatce drużyny. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tej opcji użyć ponownie.

1.8 Sekcja graczy

Sekcja graczy

Sekcja graczy to część okna, w której możesz zmieniać dane pojedynczych zawodników. Możesz wybrać gracza poddawanego edycji, zmieniać jego imię i nazwisko, narodowość, kolor skóry, włosy, pozycję i wiele innych parametrów. Proszę zauważyć, że niemożliwe jest aby mieć czarnoskórego gracza z jasnymi włosami. Suwak przedstawiający wartość zawodnika pełni różne funkcje w zależności od tego, czy edytujesz bramkarza, czy gracza z innej pozycji. W przypadku bramkarzy wszystkie parametry umiejętności zawodnika muszą zostać ustawione w pozycji 1, a o umiejętnościach decyduje wyłącznie wartość. Dla innych graczy wartość liczona jest w locie przy okazji zmian parametrów umiejętności. Nie można zmienić wartości graczy z pola inaczej niż poprzez modyfikację tych parametrów.

1.9 Menu Program

Menu Program

O~programie~~Wyświetla okno z danymi o programie. Zastosowanie wyłącznie do celów informacyjnych.

Info o MUI - Wyświetla informację o MUI.

Wyjdź~~~~~Zgadnij co robi ta opcja! Powiem tylko w sekrecie, że nie formatuje ona twardego dysku...

1.10 Menu Drużyna

Menu Drużyna

Kopiuj ~~~Kopiuje dane wybranej drużyny do wewnętrznego bufora.

Wklej~~ - Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranej drużyny.

Zamień~ - Zamienia dane wybranej drużyny z danymi z bufora.

- Wczytaj - Wczytuje dane drużyny z pliku (utworzonego opcją Zapisz) na miejsce aktualnie wybranej drużyny.
- Zapisz jako - Zapisuje dane aktualnie wybranej drużyny do pliku, który może być później wczytany za pomocą opcji Wczytaj.
- Drukuj skład - Drukuje skład aktualnie wybranej drużyny.

1.11 Menu Zawodnik

Menu Zawodnik

- Kopiuj~~~Kopiuje dane wybranego zawodnika do wewnętrznego bufora.
- Wklej~~~ Kopiuje dane z bufora na miejsce wybranego zawodnika.
- Zamień~~~ Zamienia dane wybranego zawodnika z danymi z bufora.
- Szukaj - Szuka graczy o odpowiednich cechach ustalonych przez użytkownika. Otwiera osobne okno nazwane "Szukanie zawodników". W gaduët "Szablon imienia" możesz wpisać szablon w standardzie AmigaDOSa. Tylko zawodnicy, których imię i nazwisko pasują do niego będą mogli zostać ewentualnie wyświetleni jako znaleźieni. Na przykład jeżeli wpiszesz tu "#?R#?" informujesz komputer, że chcesz listę zawodników posiadających w swoim imieniu literę "R". Poniżej właściwie opisanego gaduëtu znajdują się dwie listy, w których można ustalić narodowość i pozycję poszukiwanych zawodników. Jeżeli więc chcesz uzyskać informacje o polskich bramkarzach musisz zaznaczyć pozycje "POL" i "B" oraz odznaczyć pozostałe. Przycisk "Inwersja" powoduje zmianę stanu wszystkich pozycji listy na przeciwny, dotychczas włączone stają się wyłączonymi i vice-versa. Po prawej stronie okna umieszczone są gaduëty słuujące do ustalania wartości minimalnych i maksymalnych umiejętności graczy. Tylko gracz którego każdy wyróżnik mieści się w zakresie pomiędzy wartościami minimalną i maksymalną tu ustawionymi może być znaleziony. Przykładowo jeżeli interesują cię tylko zawodnicy rezerwowi ustaw Numer min na 12, a Numer max na 16. Pozostały jeszcze dwa gaduëty. "Szukaj w pamięci" rozpoczyna przeszukiwania wśród graczy, których dane zostały wczytane. Gdy ustawiony jest tryb wieloplikowy szukanie odbywa się wśród wszystkich lig, nie tylko tej aktywnej. "Szukaj w plikach" daje ten sam rezultat z tym, że przeszukiwane są wszystkie pliki danych znajdujące się w katalogu danych SWOSa. Lista znalezionych zawodników pojawi się w polu "Raport z poszukiwań", można ją skasować za pomocą przycisku "Skasuj raport".
- Znajdź - Działanie tej opcji jest bardzo podobne do opcji poprzedniej. tych Program próbuje znaleźć zawodników o tych samych nazwiskach samych w tym samym pliku danych. Przykładowo możesz sprawdzić, czy jakiś gracz nie jest wpisany do gry kilkakrotnie. Jeżeli aktywna jest opcja "Tylko nazwisko" zawodnicy tacy jak "JAN KOWALSKI", "J. KOWALSKI" i "ROMUALD KOWALSKI" będą traktowani tak jakby mieli dokładnie te same personalia. Opcja "Sprawdzaj

narodowoœci" zmusza program do dodatkowego sprawdzania zgodnoœci narodowoœci zawodników. Pozostaœe gaduety i ich funkcje sã identyczne jak w opcji "Szukaj...".

1.12 Special Menu

Menu Specjalne

Uaktualnij druûyny pucharowe - Dziœki tej opcji moœesz w bardzo prosty sposób uaktualniaê druûyny pucharowe. Czynnoœæ ta jest wysoce zalecana, poniewaœ gdy grasz karierã, dane dotyczãce druûyn, z którymi twój klub spotyka siê w pucharach pobierane sã nie z plików lig narodowych, a z osobnego pakietu danych, który dopiero po wywoœaniu tej opcji zostanie uaktualniony. Stare skãady z plików pucharowych zostanã zastãpione nowymi. Jeœli którykolwiek z plików potrzebnych do uaktualnieñi bœdzie znajdowañ siê aktualnie w pamieci, zostaniesz ostrzeûony, œe w wypadku zapisania go do gry bœdziesz musiañ ponownie dokonaê uaktualnieñi. Przyczynã jest to, œe w procesie uaktualniania danych ←
SWOS
pobiera dane ze plików w œcieœce SWOSa i nie wie o ←
œadnych
zmianach jakich dokonujesz w pliku znajdujãcym siê juœ w pamieci komputera. W niezarejestrowanej wersji SWOS Eda dziañanie tej opcji jest ograniczone do Ligi Mistrzów.

Uaktualnij POOLPLYR.DAT - Ta opcja umoœliwia uaktualnianie pliku POOLPLYR.DAT, w którym przechowywane sã dane o wszystkich zawodnikach wystawianych na listê transferowã. Jeœli nie uœyjesz tej opcji, transfery mogã dziañã niepoprawnie, a nawet moœe to spowodowaê wieszanie siê SWOSa. W wersji niezarejestrowanej opcja ta jest w peñni funkcjonalna, tyle œe bœdziesz musiañ zamknã kilka pojawiajãcych siê jeden po drugim "nervrequesterów".
Uwaga! Plik POOLPLYR.DAT musi byê spakowany. W przeciwnym razie SWOS zawiesi siê zaraz po wystartowaniu kariery. Spróbuj zdobyê skãdã ProPacka.

Konwertuj grafikã - Ta opcja pozwala zmieniaê grafikã gry. Po pierwsze musisz podaê poprawnã œcieœkã dostêpu do plików graficznych SWOSa. Jeœli grã zainstalowaœ w katalogu Work:Games/SWOS powinienesã podaê Work:Games/SWOS/grafs. Zostanã wtedy wyœwietlone nazwy plików danych. Wyróñnij wybrany przez ciebie plik i kliknij gaduêet podpisany "Konwertuj RAW->ILBM". Po chwili zostaniesz zapytany o nazwã pliku pod jakã ma zostaê zapisany plik IFF ILBM. Moœesz go teraz wczytaê do Personal Painta lub innego podobnego programu i zmieniê. W wersji zarejestrowanej SWOS Eda bœdziesz mógñ taki zmieniony obrazek wkleiê ponownie do gry za pomocã opcji "Konwertuj ILBM->RAW". Nie wolno ci zmieniaê rozmiarów obrazka lub liczby jego kolorów. Zmiany dokonane w palecie nie bœdã miañy wpýwu na wyglãd grafiki w grze, poniewaœ paleta nie jest zapamietywana w plikach danych.

Konwerter grafiki był testowany ze SWOSEm 96/97 i pracował poprawnie. Nie musisz nawet pakować danych za pomocą ProPacka.

1.13 Menu Preferencje

Menu Preferencje

- Tryb wieloplikowy - Opcja ta umożliwia wczytywanie wielu plików danych do pamięci i przełączanie się między nimi bez utraty dokonanych zmian. Gdy tryb jest wyłączony, zmiana ligi powoduje skasowanie danych z pamięci podczas wczytywania pliku. Jeżeli tryb wieloplikowy jest uaktywniony gdy zmieniasz ligę, dane nie są tracone, ale przechowywane w pamięci. Kiedykolwiek wybierzesz znów tą ligę, dane nie będą wczytywane z dysku, lecz pobierane z pamięci i wszystkie zmiany, które zostały dokonane pozostaną nietknięte.
- Grafika - Jeżeli twoja Amiga ma Kickstart 3.0, możesz zobaczyć podczas edycji, jak wygląda strój danej drużyny. Ta pozycja menu naprzemiennie włącza i wyłącza tę opcję. Jest ona użyteczna tylko jeżeli ekran, na którym uruchomiono SWOS Eda ma 16 lub lepiej 32 kolory.
- Pakowanie - Jeżeli posiadasz ProPacka nagrany na twardym dysku jako "C:ProPack", SWOS Ed umożliwia automatyczne pakowanie plików danych. "Brak" oznacza wyłączenie pakowania, "Rozmiar" użycie algorytmu jak najbardziej kompresującego dane, "Szybkość" - pliki są pakowane tak, aby jak najszybciej dało się je odpakować. Kompresja szybkościowa została użyta w SWOSie 1.0 oraz 1.1, a kompresja rozmiarowa - w SWOSie 95/96.
- Interfejs - "Pop-listy" do ustawienie standardowe powodujące, że spis drużyn i zawodników pojawia się w listach tuż pod gadułem nazwy drużyny lub zawodnika, a po dokonaniu wyboru lista znika z ekranu. Opcja "Okna" powoduje natomiast, że spisy te pojawiają się w zwykłych okienkach, które można niezależnie przesuwać po ekranie, skalować je itd. Drugie rozwiązanie jest o wiele wygodniejsze jeżeli twoja praca polega tylko na szybkiej zmianie kilku parametrów dla poszczególnych zawodników.
- Zapisz preferencje - Zapisuje plik konfiguracyjny. Jest w nim zawarta kopiećka danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego. Plik konfiguracyjny będzie wczytywany za każdym razem, gdy uruchomisz SWOS Eda.
- Preferencje MUI - Wywołuje program konfiguracyjny MUI. Zmiany

dokonane w konfiguracji pozostanã aktualne tylko dla SWOS Eda.

1.14 SWOS Ed i sprawa praw autorskich

Prawa autorskie

SWOS Ed jest programem shareware. Oznacza to, że możesz go bez ograniczeń kopiować, dawać przyjaciołom itd. Jeżeli jednak zdecydujesz się na używanie go, musisz wysłać do autora trochę kasy. Nie wolno ci modyfikować żadnego pliku ani rasemblować programu.

SWOS Ed jest aplikacją MUI. Prawa autorskie do MUI posiada Stefan Stuntz.

SWOS Ed był testowany przez dość długi okres czasu i wydaje się być stabilnym w codziennym użytku. Mimo to autor nie jest odpowiedzialny za żadne utraty danych, uszkodzenia oprogramowania lub sprzętu, które mogą się zdarzyć bezpośrednio lub pośrednio w wyniku działania tego programu.

Pracowałem nad rozwojem SWOS Eda przez długi czas i muszę za każdym razem, gdy chcę jakąś opcję udoskonalić, spędzać mnóstwo czasu nad urodziówkami. Nie muszę chyba się tłumaczyć, że chciałbym ze swojej pracy mieć jakieś bardziej wymierne korzyści. Jeżeli uważasz, iż mój program Ci się podoba i przydaje, proszę, zarejestruj się. Wersja niezarejestrowana ma zablokowane niektóre nowe opcje i za każdym razem po jej uruchomieniu przez 20 sekund wyświetla okienko przypominające o konieczności rejestracji. Proszę o zrozumienie, ja naprawdę potrzebuję karty turbo do mojej A1200...

Jeżeli mieszkasz w Polsce (a zapewne mieszkasz skoro czytasz tą wersję językową instrukcji) masz o wiele prostszą drogę do rejestracji niż wszyscy pozostali. Kwota rejestracyjna wynosi zaledwie 20 PLN, a jeżeli wcześniej przesłałem mi pocztówkę (kiedy to SWOS Ed był programem postcardware) płacisz tylko 10 PLN. Pieniądze możesz przesłać albo w liście wraz z formularzem rejestracyjnym albo przekazem pocztowym. Jeżeli wybierzesz tę drugą możliwość prześliznij mi też w liście formularz rejestracyjny oraz kserokopię dowodu wysłania przekazu.

Poniższe informacje o kwotach rejestracyjnych dotyczą wszystkich mieszkających poza Polską. Myślę, że cena rejestracji nie jest bardzo wysoka. Wcześniejsze wersje programu były rozprowadzane na zasadach postcardware i ludzie, którzy przysłali mi przed 20 marca 1997 pocztówki płacą znacznie mniej.

waluta (tylko waluty z listy sã akceptowalne)	kwota "standardowa"	dla ludzi, którzy przysłali mi pocztówki przed dniem 20 marca 1997.
GBP (Wielka Brytania)	10 GBP	5 GBP
USD (U.S.A.)	15 USD	8 USD
DM (Niemcy)	20 DM	10 DM

Uważam, że najlepszą drogą przesłania pieniędzy jest włożenie banknotów

(nie monet!) pomiędzy dwie czyste kartki papieru (aby zapobiec wykryciu ich) do koperty razem z arkuszem rejestracyjnym (RegForm). Jeœli nie masz adresu e-mailowego, proszê, doœciż teœ kopertê zaadresowanâ do Ciebie i znaczki pocztowe. Nawet bez tego przeœlê Ci numer rejestracyjny, jednak skróciœoby to znacznie czas Twojego oczekiwania. Nie jestem odpowiedzialny za zgubienie pieniêdzy na poczcie. Jeœli boisz siê tego, spróbuj przeslaê kasê tak, abyœ w razie nieprzewidzianych okolicznoœci mógi jâ odzyskaê.

Powinieneœ otrzymaê swój numer rejestracyjny w czasie od tygodnia do oœmiu tygodni (w Polsce szybciej). Jeœli jednak tak siê nie stanie, proszê o niezwloczne skontaktowanie siê ze mnâ. Postaramy siê wyjaœniê, co poszlo nie tak. Jeœli masz adres e-mailowy i wpiszesz go do arkusza rejestracyjnego przyspieszy to proces przesyłania do Ciebie odpowiedniego numeru.

Rozpowszechnianie numeru rejestracyjnego jest zabronione. Numer zostanie zablokowany w przyszłych wersjach programu, jeœli dowiem siê, œ korzystasz z niego ktokolwiek poza legalnie zarejestrowanym uœtkownikiem.

Niezarejestrowana wersja SWOS Eda posiada nastêpujâce ograniczenia:

- Przy kaœdym uruchomieniu programu pojawia siê "shareware reminder" blokujâcy SWOS Eda na 20 sekund.
- Opcje Zawodnik/Znajdu tych samych i Preferencje/Interfejs/Okna sâ zablokowane.
- Opcja Specjalne/Uaktualnij druœyny pucharowe dziaœa tylko na danych Ligi Mistrzów. Nie moœesz uaktualniaê Pucharu UEFA i Pucharu Zdobywców Pucharów.
- Opcja Specjalne/Konwertuj grafikê potrafi konwertowaê dane RAW do formatu ILBM (wiêc moœesz zobaczyê, œ jesteœ w stanie jâ edytowaê dowolnym programem graficznym) ale nie potrafi grafiki skonwertowaê ponownie do formatu RAW.
- Podczas uaktualniania pliku POOLPLYR.DAT kilkukrotnie pojawia siê "nervrequester".

1.15 Kilka sów o autorze

O autorze

SWOS Ed jest napisany przez Piotra Bieïka, który jest dziewiętnastoletnim uczniem szkoœy œredniej w Őodzi w Polsce.

Fotografiê autora moœna znaleœê w katalogu Help. Jest ona nagrana w formacie PNG. Datatype PNG jest dostêpny na Aminecie.

Jeœli chcesz siê ze mnâ skontaktowaê, spróbuj którâ z poniœszych moœliwoœci:

przez pocztê elektronicznâ (E-mail):

adam@chemul.uni.lodz.pl
bieniek@krysia.uni.lodz.pl

przez zwykêâ pocztê (Jest to równieœ adres pod który naleœy przesyłaê pieniãdze):

Jeżeli chcesz, abym odpowiedział na Twój list, dołącz do swojego listu kopertę zaadresowaną do Ciebie wraz ze znaczkami pocztowymi.

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Ńódú
Polska

Możesz też spróbować dostać się do mojej strony WWW:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/>
<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/>

Składam podziękowania Rafałowi Saïdzie i Jeffowi Crawfordowi. Bez nich moja strona WWW wciąż byłaby tylko marzeniem, nie rzeczywistością.

1.16 Uwagi o programie SWOS Ed

Uwagi

Większa część SWOS Eda została napisana w C, ale część procedur dla zysku szybkości została przepisana na assembler. Napisanie pierwszej jego wersji zajęło mi tylko około 10 dni i było to możliwe tylko dlatego, że MUI obsługuje wszystkie sygnały od użytkownika, więc miałem dużo mniej pracy niż gdybym korzystał z gadtools.library. Do zaprojektowania wyglądu okna użyłem MUI Buildera 2.2. Teraz ũródłówka SWOS Eda jest kompletnie zmieniona w porównaniu z wersją pierwotną. Kod ũródłowy ma 283KB i jest zapisany w jedenastu modułach.

Gdy siedziałem przed klawiaturą i monitorem, słuchałem kasety "Elf" grupy Varius Manx. Można więc powiedzieć, że ich muzyka mobilizowała mnie do pracy!

Chciałbym podziękować kilku osobom. Po pierwsze, dzięki dla Piotra Cieniaka. Jest on moim kolegą z klasy i to on zasugerował mi, żebym napisał edytor druŕyn dla SWOSa. Gorąco pozdrawiam wszystkie znane mi dziewczyny. Gdybym ich nie znał, moje ũcie byłoby tylko marnym cieniem takiego, jakie mam teraz.

Podziękowania dla Jeffa Crawforda za to, że jest jednym z pierwszych użytkowników SWOS Eda i za korektę angielskiej wersji instrukcji. Teraz język przypomina angielski dużo bardziej niż przedtem.

Chcę podziękować również Russellowi Eyre za to, że jest pierwszym zarejestrowanym użytkownikiem postcardware'owej wersji SWOS Eda oraz Davidowi Chanowi, za to, że jako pierwszy przysłał mi pieniądze.

Podziękowania dla Aitortxu Garcia (RiPP/GoBLinS) za pomoc w odkrywaniu znaczenia poszczególnych bajtów w plikach danych. Dzięki niemu dane nagrywane przez SWOS Eda są bardziej zgodne z oryginalnymi niż byłyby bez jego pomocy.

Wysyłam pozdrowienia dla całej klasy IVa z XII LO w Ńodzi.

1.17 Waûne

Waûne

SWOS Ed 1.4 umoûliwia edycjê druûyn grajâcych w europejskich pucharach. Ta opcja ma jednak wiele ograniczei. Jeoli nie chcesz miec problemów, przeczytaj dokladnie, co mozesz, a czego nie mozesz robiê.

Nie wolno ci:

- Zmieniaê druûyn pucharowych miejscami (uzywajac opcji Zamieï)
- Kopiowaê danych druûyny z jednego kraju zamiast druûyny pucharowej z innego kraju.

Mozesz:

- Uaktualniaê skiadu druûyn. Mozesz nawet uyc do tego celu bufora danych druûyny.
- Zastapiê druûynê pucharowâ innâ druûynâ z tego samego kraju, ale musisz uprzednio zamieniê te dwie druûyny miejscami w pliku danych ligi krajowej.

Procedury obslugi bufora danych druûyny sâ w SWOS Edzie 1.4 napisane od nowa. Ma to wiele zalet, ale poprzednie procedury byly bezpieczniejsze. Proszê wiêc, aby uycwaê bufora tylko jeoli jest to rzeczywiêcie potrzebne. Piszê tu o buforze druûyny. Bufora zawodnikow mozesz uycwaê bez uadnych ograniczei.

Najbezpieczniej jest uaktualniaê dane europejskich pucharow uywajac opcji Specjalne/Uaktualnij druûyny pucharowe.

Jeoli nie chcesz, aby SWOS siê wieszai, nie wolno ci:

- zmieniaê liczby druûyn grajâcych w poszczegolnych ligach. SWOS Ed 1.8 na szczêdnie sprawdza to i nie pozwoli ci zapisaê pliku z tã wadâ.
- zmieniaê druûyn pucharowych iamiac zasady opisane powyzej.
- zapisywaê danych ligi angielskiej i pliku POOLPLYR.DAT w wersji odpakowanej. Pliki te w takiej formie sâ zbyt dlugie dla SWOSa i gra zawiesza siê przy próbie wczytania ich.

Jeoli nie chcesz, aby SWOS siê wieszai, musisz:

- po zapisaniu wszystkich zmodyfikowanych przez ciebie plikow lig krajowych uaktualniê druûyny pucharowe i plik POOLPLYR.DAT (uyc odpowiednich opcji z menu Specjalne).
- wczytaê wszystkie uaktualnione przez ciebie za pomocâ SWOS Eda w wersji niuszey niu 1.8 pliki do SWOS Eda 1.8 i zapisaê je ponownie (nie musisz niczego modyfikowaê).

Uwaga! Te stare uaktualnienia muszâ miec poprawnâ liczbê druûyn grajâcych w poszczegolnych ligach. W przeciwnym wypadku SWOS bêdzie nadal siê wieszai.

1.18 Historia SWOS Eda

Historia

Wersja 1.0 (17.01.96) - Pierwsza wersja.

Wersja 1.1 (5.03.96)

- Obsługa plików danych dla SWOS 95/96.
- Możliwość transferu graczy między drużynami.
- Możliwość kopiowania drużyn pomiędzy krajami.
- Dodany tryb wieloplikowy. Możesz teraz wczytywać dane wielu lig naraz i przełączać się między nimi bez utraty zmian.
- Plik konfiguracyjny, który przechowuje historie danych SWOSa i stan trybu wieloplikowego.
- Trochę zmieniony GUI (poprawienie błędów).
- Wiele zmian w wewnętrznej strukturze programu, których użytkownik prawdopodobnie nigdy nie zauważy. Teraz program jest naprawdę zorientowany obiektowo.
- Udoskonalona dokumentacja.

Wersja 1.2 (2.04.96)

- Okno znacząco przeprojektowane.
- Lokalizacja. Dostępny język angielski, polski i holenderski.
- Dodana edycja numerów graczy.
- Sortowanie graczy podczas zapisu plików. Gracze różnych pozycji nie są przemieszani po wczytaniu do SWOSa.
- Poprawka małego błędu występującego podczas wczytywania tego samego pliku z różnych historii dostępu.

Wersja 1.3 (7.06.96)

- Część programu tworząca GUI napisana od nowa, teraz program lepiej współpracuje z MUI v3.
- Dodana graficzna reprezentacja strojów (wymagany OS3).
- Pakowanie plików przy użyciu ProPacka (oczywiście potrzebujesz programu ProPack).
- Program przetłumaczony na język norweski i niemiecki.

Wersja 1.4 (4.08.96)

- Wczytywanie i zapisywanie pojedynczych drużyn.
- Możliwość edycji drużyn pucharowych. Ma to jednak wiele ograniczeń (przeczytaj część instrukcji zatytułowaną Waune).
- Drukowanie składów drużyn.
- Dodana opcja szukania zawodników.
- Procedury obsługujące bufor drużyn zostały napisane od nowa. Teraz możesz zmieniać numer ligi, w której znajduje się drużyna, używając opcji Drużyna Kopiuj/Wklej/Zmień.
- Dodane dynamiczne tworzenie obiektów. Elementy GUI są tworzone tylko, jeśli są rzeczywiście potrzebne, więc zajmują teraz dużo mniej pamięci RAM.
- Wiele zmian w GUI. Szczególnie widoczna zmiana w liście graczy.
- Małe poprawki błędów. Czasem SWOS Ed nie zwalniał po wyjściu całej pamięci, którą zarezerwował.
- Dodane niemieckie tłumaczenie.

Wersja 1.5 (29.10.96)

- Dodana opcja edycji siatki drużyny.
- Teraz można zmieniać ligę, w której występuje drużyna poprzez kliknięcie na jeden gaduget.
- Zmiany wewnętrzne w programie.

Wersja 1.6 (15.3.97)

- Dodane procedury dekodowania numeru rejestracyjnego i wyświetlania "shareware remindera".
- Nowa opcja szukania tych samych zawodników (tylko zarejestr.)
- Możesz teraz mieć spisy drużyn i zawodników w zwykłych oknach, co umożliwi ich przesuwanie, skalowanie i ułatwia znacznie operowanie na danych różnych klubów i graczy. (tylko zarejestr.)
- Jeżeli rozpoczniesz szukanie zawodników mając ustawioną zia ostieuk dostępu do danych SWOSa, możesz teraz przerwać szukanie.
- Kilka mniejszych poprawek. Ta wersja powinna być dużo bardziej "godna zaufania" niż poprzednie.

Wersja 1.61 (26.8.97)

- SWOS Ed 1.6 mógł zawieszać komputery wyposażone w procesory 040 i 060 jeżeli włączona była pamięć podręczna dla danych (data cache). Problemy w takich warunkach stwarzał ten ProPack. SWOS Ed 1.61 czyści pamięć podręczną tam, gdzie jest to konieczne do poprawnego działania programu, więc teraz nie powinno być już żadnych problemów.

Wersja 1.62 (20.9.97)

- Znaczące zmiany w procedurach odpowiedzialnych za wyświetlanie grafiki stroju, w jakich występuje zespół. Procedura remapująca kolory została przepisana na assembler i jest teraz około dwa razy szybsza niż wcześniej. Poza tym nowa procedura potrzebuje mniejszej ilości danych, aby zrobić to samo, co poprzednia wersja, co skróciło plik programu o około 6KB. Operacje na bitmapach są teraz dokonywane w sposób przyjańniejszy dla systemu operacyjnego.
- Zmiany w wbudowanych w program tekstach angielskich. Przykładowo opcja "Find the Same" nazywa się teraz "Find Duplicates".

Wersja 1.7 (25.11.97)

- Teraz możesz zmieniać grafikę gry przy użyciu SWOS Eda i dowolnego programu malarskiego (jak Personal Paint, Deluxe Paint lub Brilliance). SWOS Ed konwertuje grafikę z wewnętrznego formatu SWOSa do plików IFF ILBM zrozumiałego przez niemal wszystkie uytki graficzne. (ta opcja jest w pełni funkcjonalna tylko w wersji zarejestrowanej)
- Możesz w łatwy sposób uaktualniać pliki z danymi europejskich pucharów używając opcji Specjalne/Uaktualnij drużyny pucharowe. To powinno rozwiązać większość problemów z zawieszaniem się SWOSa spowodowanym nieumiejętnymi zmianami w plikach z danymi pucharowymi. (w pełni funkcjonalne tylko w wersji zarejestrowanej)
- Numer ligi, w której występuje drużyna, jest wyświetlana w liście drużyn. Teraz nie musisz uaktywniać drużyny, aby to sprawdzić.

Wersja 1.8 (16.1.98)

- Lepszy i bardziej kompatybilny ze SWOSEm sposób uaktualniania wartości gracza.
- Możesz teraz uaktualniać plik POOLPLYR.DAT ("bezstresowo" tylko w wersji zarejestrowanej).
- SWOS Ed sprawdza ilość drużyn grających w poszczególnych ligach. Jeżeli coś zmieniło (nie wolno ci tego robić), SWOS Ed nie pozwoli ci zapisać pliku.
- Mniejsze zmiany, który powinny zwiększyć kompatybilność zapisywanych przez SWOS Eda danych z danymi oryginalnymi. Teraz SWOS nie powinien się wieszać w ogóle (jeżeli nie złamiesz reguł opisanych w tej instrukcji).

1.19 Co do zrobienia w programie ?

Do zrobienia

Większość udoskonaleni z poniższej listy zapewne pojawi się wyłącznie w zarejestrowanej wersji programu, ale niektóre (jak np. poprawki błędów) będą również dostępne dla "biedniejszych" użytkowników.

Byłoby to bardzo użyteczne, aby zapisywać dane spakowane. SWOS tego nie wymaga (z wyjątkiem tego, gdy edytujemy ligę angielską lub uaktualniamy plik POOLPLYR.DAT, zobacz Problemy), ale spakowany plik jest około trzy razy krótszy niż rozpakowany. Może to być szczególnie ważne, gdy gramy z dyskietek, ponieważ oryginalne dyski są prawie pełne. Nie dodałem jeszcze do programu tej możliwości po prostu dlatego, że nie mam procedury pakującej RNC. Jeśli ty ją posiadasz, albo znasz kogoś kto może ją mieć, proszę, skontaktuj się ze mną.

Myślę, że miło by było przetłumaczyć SWOS Eda na inne języki. Jeśli ktokolwiek czuje się na siłach, aby przetłumaczyć wszystkie teksty wyświetlane przez program i jego dokumentację na jakiś inny język, proszę o kontakt ze mną.

Czekam na sugestie i opinie od wszystkich używających mojego programu. Prześliznij je do mnie już teraz!

1.20 Problemy dotyczące programu SWOS Ed

Najczęstsze problemy

P: Co to jest MUI i dlaczego bez niego nie mogę uruchomić SWOS Eda?

O: MUI jest systemem do generowania dobrze wyglądających, dostosowujących się do wybranych czcionek graficznych interfejsów użytkownika. Uważam, że każdy Amigowiec powinien go używać! Możesz odciągnąć z Aminetu plik util/libs/mui36usr.lha. Dokładniejszy opis MUI znajdziesz w sekcji MUI tej instrukcji.

P: Mam dyskietkową wersję SWOSa. Jak mogę go zainstalować na HD? Mój problem polega na tym, że gdy próbuję nagrać rozpakowany plik danych wyprodukowany przez SWOS Eda, na dysku nie ma miejsca.

O: Installer HD dla SWOSa powinien być dostępny na Aminecie jako swoshd.lha w katalogu game/patch. Jeśli nie masz twardego dysku (co ???) możesz zrobić dostatecznie dużo miejsca poprzez skasowanie z drugiej dyskietki SWOSa następujących plików:

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Pliki te zawierają dane o reprezentacjach narodowych, więc nie będziesz mógł rozgrywać na przykład mistrzostw świata.

P: Gdy próbuję edytować drużyny angielskie lub uaktualniam plik POOLPLYR.DAT, powoduje to zawieszanie się SWOSa. Co mogę z tym zrobić?

O: Plik danych ligi angielskiej jest najdłuższy, a gdy jest rozpakowany, jego długość również dodatkowo około trzy razy. Oto powód zawieszania się gry. Rozpakowany plik jest większy niż wewnętrzny bufor SWOSa, więc gra nie może go poprawnie wczytać. To samo dotyczy się pliku POOLPLYR.DAT. Aby gra działała poprawnie musisz ponownie spakować plik używając zewnętrznych programów, na przykład ProPacka. Wszystko będzie w porządku. Jeżeli nie możesz tego zrobić, możesz wybrać jedną z innych lig, skopiować do niej swoje ulubione drużyny i grać tą ligą, ale z angielskimi drużynami. Ponadto możesz też czekać na nową wersję SWOS Eda, która będzie zapisywała pliki pakowane. Aby uaktualnić plik POOLPLYR.DAT ponowne spakowanie pliku jest jedynym rozwiązaniem.

P: Jak mogę zdobyć ProPacka? Nie znalazłem go w Aminecie.

O: ProPack jest programem komercyjnym, więc nie można go zdobyć w ładnej kolekcji PD/shareware. Poniżej znajduje się krótka informacja o ProPacku i jego wydawcy:

```
PRO-PACK 2.08 Software Developers File Compression Utility 2 Apr 92
Copyright (c) 1991,92 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.
PO Box 17 Bordon Hants GU35 8DY U.K. Tel:0428-713635 Fax:0428-713999
```

Dane te są z roku 1992, więc nie gwarantuję, że są wciąż aktualne.

P: Co mogę zrobić, aby zmobilizować autora do pisania następnych wersji SWOS Eda?

O: To bardzo proste. Prześlij mi ładną pocztówkę, sugestie, karty dopalające do jego Al200, miliony dolarów, ekskluzywne samochody itd.

1.21 Magic User Interface

Ta aplikacja używa

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem do tworzenia graficznych interfejsów użytkownika i zarządzania nimi. Za pomocą programu preferencyjnego użytkownik aplikacji ma możliwość dostosowania wyglądu GUI do jego osobistego gustu.

MUI jest rozprowadzany na zasadach shareware. Aby dostać pełny pakiet zawierający mnóstwo przykładów i więcej informacji o rejestracji szukaj, proszę, pliku nazwanego "muiXXusr.lha" (XX oznacza najnowszą wersję) w twoim lokalnym BBSie lub na dyskach public domain.

Jeżeli chcesz się zarejestrować bezpośrednio u autora wyślij

DM 30.- albo US\$ 20.-

na adres

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-StraÙe 7
80935 München
GERMANY

1.22 SWOS Ed Index

Index

Autor	Jak skontaktowaê sië z autorem ?
Do zrobienia	Pomysły na przyszłe wersje programu
Historia	Poprzednie wersje SWOS Eda
Instalacja	Jak to zainstalowaê na HD ?
Obsługa	Jak uÿywaê SWOSEda ?
Prawa autorskie	Prawa autorskie i rejestracja
Problemy	Najczëstsze problemy
Uwagi	Parë sów od autora
Waune	Przeczytaj to, ùeby ustrzec sië kłopotów
Wprowadzenie	Co ten SWOS Ed robi ?
Wymagania	Czy uruchomië to na moim sprzëcie ?